Unearthed Arcana 2025
Арканные подклассы

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Версия документа 1.0 и последний раз редактировался 29 июня 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске.

Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Документ презентует 9 новых подклассов: переделанные подклассы для жреца (домен магии), воина (магический лучник), колдуна (ведьмовской клинок) и волщебника (вызыватель, очарователь, некромант и преобразователь) и новые подклассы для монаха (мастер тату) и чародея (Мощь предка).

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его сила будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Подклассы

В этом разделе представлены следующие подклассы: домен магии, арканный лучник, ведьмовской клинок, вызыватель, очарователь, некромант, преобразователь, мастер тату и Мощь предка.

Домен магии (жрец)

Соединяйте веру с силой магии

Магия пронизывает мультивселенную и питает как разрушение, так и созидание. Жрецы этой области рассматривают магическое знание не как власть, которой можно пользоваться ради личной выгоды, а как дар, которым они обязаны делиться.

Боги, связанные с областью магии, глубоко знают тайны и потенциал магии. Эти боги часто связаны с знанием, поскольку обучение и магическая сила идут рука об руку, а также с секретами или властью.

Примечание дизайнера: Обновление домена магии

Вот основные обновления этого подкласса с момента его появления в Путеводителе приключенца по Побережью меча:

- **Заклинания домена магии** были переделаны.
- **Начинающий маг** теперь даёт компетентность в навыке Аркана.
- **Изменение магии** — новое умение, заменяющая **Ограждение магией**.
- **Восстановление рассеивания** (раньше — **Разрушитель заклинаний**) теперь применяет заклинание Рассеивание магии и также срабатывает, когда вы снимаете состояние с существа.
- **Мастерство магии** теперь позволяет вам подготавливать заклинания волшебника.

Уровень 3: Заклинания домена магии

Когда вы достигаете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинания домена магии», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания домена магии

Уровень	Заклинания
3	Обнаружение магии, Волшебная стрела, Магическое оружие, Нистулова ложная магия
5	Контрзаклинание, Рассеивание магии
7	Магический глаз, Леомундов потайной сундук
9	Длань Бигби, Круг телепортации

Уровень 3: Изменение магии

Вы проучаете соедующие эффекты:

Знание арканы. Если вы ещё не владеете навыком Аркана, вы получаете это владение. Кроме того, вы получаете компетентность в навыке Аркана.

Заговоры. Вы изучаете 2 заговора волшебника на свой выбор. Каждый раз, когда вы получаете уровень жреца, вы можете заменить 1 из этих заговоров другим заговором волшебника.

Уровень 3: Изменение магии

Вы можете применить совй Божественный канал, чтобы изменять заклинания во время их накладывания. Когда вы накладываете заклинание, вы можете потратить одно применение Божественного канала и изменить это заклинание одним из следующих способов (действие не требуется).

Укрепляющее заклинание. Одна цель заклинания получает 2к8 + ваш уровень жреца временных хитов.

Упрямое заклинание. Когда наложенное вами заклинание заставляет существо совершить спасбросок, выберите 1 видимую цель заклинания. Бросьте 1к6 и отнемите выпавшее число от результата спасброска этой цели, что может привести к провалу.

Уровень 6: Восстановление рассеивания

Сразу после того, как вы наложили заклинание, использовуя ячейку заклинания, которое восстанавливает хиты существу или снимает с него состояние, вы можете наложить заклинание Рассеивание магии на это существ бонусным действием безтраты ячейки заклинания.

Вы можете применять эту умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Все потраченные применения восстанавливаются после завершения продолжительного отдыха.

Уровень 17: Мастерство магии

Вы изучаете 4 заклинания из списка заклинаний волшебника — по одному из 6, 7, 8 и 9 уровней. Эти заклинания всегда считаются подготовленными для вас. Каждый раз, когда вы получаете уровень жреца, вы можете заменить одно из этих заклинаний другим заклинанием волшебника того же уровня.

Арканный лучник (воин)

Зачаровывайте магией боеприпасы

Арканный лучник изучает уникальный эльфийский метод стрельбы из лука, который вплетает магию в атаки, создавая сверхъестественные эффекты. Первые арканные лучники сторожили свои общины, зорко высматривая опасности и используя пропитанные магией стрелы, чтобы побеждать монстров и захватчиков. Со временем представители других видов освоили мистические эльфийские приёмы сочетания магии с искусством стрельбы и расширили их использование на самые разные дальнобойные типы оружия, применяя эти таланты в жизни приключенца.

Примечание дизайнера: Обновление арканного лучника

Вот основные обновления этого подкласса с момента его появления в Руководстве Занатара обо всём:

- **Знания арканного лучшника** (ранее Знание мистического лучника) теперь даёт владение навыками Аркана и Природа.
- **Арканный выстрел** (ранее Мистический выстрел) переработан. Теперь это умение позволяет использовать любое оружие со свойством боеприпасы. Вы также применяете кость арканного выстрела, которую она предоставляет, для дополнительного урона в выбранных вариантах.
- **Выстрел всегда наготове** теперь доступен на более низком уровне (сейчас 7, ранее на 15).
- **Улучшенные выстрелы, Мощные выстрелы и Мастерские выстрелы** — новые умения, улучшающие вашу кость выстрела магии. Они включают прежние повышения урона от вариантов Арканного выстрела, но распределяют их увеличение по большему числу уровней в игре.

Уровень 3: Знания арканного лучшника

Вы изучаете основы магической теории и тайны природы, получая следующие эффекты:

Заговор. Вы знаете один из заговоров — Искусство друидов или Фокусы. Заклинательная характеристика для этих заговоров Интеллект.

Навыки. Вы получаете владение навыками Аркана и Природа. Если у вас уже есть владение одним из этих навыков, то вместо него выберите любой другой навык по вашему выбору (или 2 навыка, если у вас уже есть оба).

Уровень 3: Арканный выстрел

Вы учитесь наполнять некоторые свои выстрелы особой магией.

Варианты арканного выстрела. Вы изучаете 2 варианта арканного выстрела из раздела «Варианты арканного выстрела», приведённого далее в описании этого подкласса.

Дополнительный вариант арканного выстрела вы изучаете, когда достигаете 7, 10, 15 и 18 уровней воина. Каждый раз, когда вы изучаете новый вариант, вы можете заменить один из уже известных вам вариантов другим.

Применение арканного выстрела. Один раз за ход, совершая дальнобойную атаку оружием со свойством боеприпасы, вы можете применить к этой атаке 1 из ваших вариантов арканного выстрела. Решение о применении принимается, когда вы попали по существу и нанесли ему урон, если только описание варианта не требует иного.

Применять это умение вы можете количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Все потраченные применения восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

Кость арканного выстрела. Некоторые варианты ссылаются на вашу кость арканного выстрела, которая является к6.

Спасброски. Если вариант арканного выстрела требует спасбросок, то егосложность равна 8 + модификатор Интеллекта + ваш бонус мастерства.

Уровень 7: Странствующий выстрел

Вы научились перенаправлять промахнувшийся выстрел на новую цель. Если вы совершаете бросок атаки оружием со свойством боеприпасы и промахиваетесь, то бонусным действием сразу после атаки вы можете сделать дополнительную атаку тем же оружием по другой цели, которую видите и которая находится в пределах максимальной дистанции оружия и не находится за полным укрытием. Для этой дополнительной атаки боеприпасы не требуются.

Уровень 7: Выстрел всегда наготове

Когда вы бросаете инициативу и у вас не осталось применений магического выстрела, вы восстанавливаете 1 потраченное применения этого умения.

Уровень 10: Улучшенные выстрелы

Ваша кость арканного выстрела становится к8.

Уровень 10: Мощные выстрелы

Ваша кость арканного выстрела становится к10.

Уровень 10: Мастерские выстрелы

Ваша кость арканного выстрела становится к12.

Варианты арканного выстрела

Варианты арканного выстрела приведены здесь.

Изгоняющий выстрел. Ваша магия временно изолирует цель на безопасном демиплане. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон психической энергией, равный 1 броску вашей кости арканного выстрела, и должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет изгнано. Пока оно изгнано, существо имеет состояние недееспособный и скорость 0. В конце своего следующего хода цель вновь появляется в покинутом ею месте или, если то место занято, в ближайшей свободной клетке.

Очаровывающий выстрел. Ваша магия временно очаровывает цель. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон психической энергией, равный 2 броскам вашей кости арканноого выстрела, и должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получает состояние очарованный до начала вашего следующего хода, считая очарователем либо вас, либо одного из ваших союзников в пределах 30 футов от цели (на ваш выбор). Состояние очарованный оканчивается досрочно, если очарователь атакует цель, наносит ей урон или заставляет её совершить спасбросок.

Взрывной выстрел. Вы наполняете боеприпас взрывной силовой энергией. Сразу после того как вы нанесли урон существу, цель и все существа в пределах эманации с радиусом 10 футов, исходящей от неё, получают урон силовым полем, равный 2 броскам вашей кости арканного выстрела.

Ослабляющий выстрел. Ваш боеприпас изнуряет цель. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон некротической энергией, равный 2 броскам вашей кости арканного выстрела. Цель также должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получает состояние отравленный до конца своего следующего хода. Каждый раз, когда цель, отравленная таким образом, попадает атакой, она вычитает из общего урона этой атаки значение, равное 1 броску вашей кости арканного выстрела.

Сжимающая выстрел. Ваш боеприпас создаёт цепкие кусты вокруг цели. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный рубящий урон, равный 1 броску вашей кости арканного выстрела, и должно преуспеть в спасброске Силы, иначе получает состояние опутанный до начала вашего следующего хода. Цель или существо в пределах её досягаемости может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против вашей Сл. арканного выстрела, чтобы удалить кусты и прекратить состояние опутанный.

Пронзающий выстрел. Вы наделяете свой боеприпас эфирными свойствами. Когда вы используете этот вариант, вы не совершаете бросок атаки. Вместо этого боеприпас летит вперёд по линии длиной 30 футов и шириной 1 фут, исходящей от вас, а затем исчезает. Линия игнорирует укрытие, поскольку боеприпас проходит сквозь твёрдые объекты. Каждое существо в линии должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон, как если бы по нему попали, + дополнительный колющий урон, равный 2 броскам вашей кости арканного выстрела. При успехе существо получает половину урона.

Ищущий выстрел. Вы наделяете свой боеприпас способностью находить цель. Когда вы используете этот вариант, вы не совершаете бросок атаки. Вместо этого выберите одно существо, которое вы видели за последнюю минуту. Боеприпас устремляется к этому существу, при необходимости огибая углы и игнорируя укрытие на половину и на три четверти. Если цель находится в пределах максимальной дальности вашего оружия, то она должна совершить спасбросок Ловкости. В противном случае боеприпас исчезает, пролетев столько, сколько сможет. При провале цель получает урон, как если бы по ней попали, + дополнительный урон силовым полем, равный 2 броскам вашей кости арканного выстрела, и вы узнаёте текущее местонахождение цели. При успехе цель получает только половину урона.

Теневой выстрел. Ваша магия застилает взор противника тенями. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон психической энергией, равный 1 броску вашей кости арканного выстрела, и должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние ослеплённый до конца своего следующего хода.

Мастер тату (монах)

Улучшайте себя магическими татуировками

Черпая вдохновение из различных традиций нанесения узоров на тело, распространённых по всей мультивселенной, татуированные воины умеют пользоваться силой магии, заключённой в их магических татуировках. По мере роста в воинском мастерстве и проникновении в суть мира эти монахи получают новые татуировки. Они могут изменять форму своих рисунков, открывая широкий набор физических и магических эффектов, чтобы одолеть врагов.

Уровень 3: Магические тату

Вы получаете магические татуировки, описанные другими умениями этого подкласса. Татуировки появляются на вашем теле там, где вы пожелаете. Раны или травмы не влияют на работу магических татуировок. Изображение татуировки может выглядеть как клеймо, шрамирование, родимое пятно, узор из чешуек или любое другое косметическое изменение.

Если эффект татуировки требует спасбросок, её сложность равна 8 + ваш модификатор Мудрости + ваш бонус мастерства. Заклинательной характеристикой для заклинаний от татуировок является Мудрость.

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете изменить форму одной из своих магических татуировок, заменив выбранный вами вариант из какого-либо списка на другой вариант из того же списка.

Уровень 3: Тату животных

Вы получаете 2 татуировки животных. Выберите 2 татуировки из приведённых ниже вариантов:

Летучая мышь. Вы знаете заговор Пляшущие огоньки. Когда вы тратите 1 очко духа, чтобы применить Терпеливую оборону или Поступь ветра, вы получаете слепое зрение в пределах 10 футов на 1 минуту.

Бабочка. Вы знаете заговор Свет. Вы можете потратить 1 очко духа, чтобы наложить заклинание Безмолвный образ без материальных компонентов.

Хамелеон. Вы знаете заговор Малая иллюзия. Вы можете потратить 1 очко духа, чтобы наложить заклинание Маскировка.

Журавль. Вы знаете заговор Наставление. Если вы промахнулись по существу атакой от Шквала ударов, то вы получаете преимущество на броски атаки для остальных безоружных ударов в рамках этого применения Шквала ударов.

Лошадь. Вы знаете заговор Сообщение. Вы можете потратить 1 очко духа, чтобы наложить заклинание Скороход без материальных компонентов.

Паук. Вы знаете заговор Починка. Если вы промахнулись по существу атакой от Шквала ударов, то это существо получает помеху на свой следующий бросок атаки до начала вашего следующего хода.

Черепаха. Вы знаете заговор Уход за умирающим. Вы можете потратить 1 очко духа, чтобы наложить заклинание Псевдожизнь без материальных компонентов.

Уровень 6: Тату неба

Вы получаете дополнительную магическую татуировку, изображающую небесное явление. Выберите 1 из следующих вариантов:

Комета. Вы можете потратить 2 очка духа, чтобы наложить заклинание Поиск ловушек.

Полумесяц. Вы можете потратить 2 очка духа, чтобы наложить заклинание Туманный шаг.

Затмение. Вы можете потратить 2 очка духа, чтобы наложить заклинание Невидимость без материальных компонентов.

Солнечная вспышка. Вы можете потратить 2 очка духа, чтобы наложить заклинание Малое восстановление.

Уровень 11: Тату природы

Вы получаете дополнительную магическую татуировку, изображающую природный объект. Выберите 1 из следующих вариантов:

Гора. Действием магия вы можете потратить 3 очка духа, чтобы получить сопротивление урону кислотой и преимущество на спасброски Телосложения в течение 1 минуты.

Шторм. Действием магия вы можете потратить 3 очка духа, чтобы получить сопротивление урону электричеством и преимущество на спасброски Ловкости в течение 1 минуты.

Вулкан. Действием магия вы можете потратить 3 очка духа, чтобы получить сопротивление урону огнём и преимущество на спасброски Силы в течение 1 минуты.

Волна. Действием магия вы можете потратить 3 очка духа, чтобы получить сопротивление урону холодом и преимущество на спасброски Мудрости в течение 1 минуты.

Уровень 17: Тату монстра

Вы получаете дополнительную магическую татуировку, изображающую сверхъестественное существо. Выберите 1 из следующих вариантов:

Бехолдер. Ваша скорость полёта составляет 10 футов, и вы можете парить. Кроме того, вы можете потратить 3 очка духа, чтобы наложить заклинание Контрзаклинание.

Мерцающий пёс. Когда вы тратите очко духа, чтобы применить Терпеливую оборону, вы можете потратить 3 очка духа, чтобы немедленно после этого бонусного действия наложить заклинание Мерцание.

Ускользающий зверь. Когда вы тратите очко духа, чтобы применить Шквал ударов или Поступь ветра, вы можете потратить 2 очка духа, чтобы немедленно после этого бонусного действия наложить заклинание Отражения.

Охранная нага. Когда ваши хиты должны быть снижены до 0, но вас не убивают окончательно, ваши хиты вместо этого становятся равны удвоенному вашему уровню монаха. Применив этот эффект, вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Мощь предка (чародей)

Наследуйте силу заклинателей из родословной

Ваша врождённая магия происходит от конкретного предка, чьё потрясающее волшебство было столь велико, что осколок его личности направляет вас. Этот предок дарует вам наставления и указания, пока вы исследуете свои врождённые магические способности. Возможно, вы — единственный выживший потомок предка, его реинкартация, удивительно похожая на него, или жертва проклятия, полученного при обращении с его личными вещами.

Уровень 3: Предания предка

Вы используете силу своей личности, чтобы направлять знания своего предка. Когда вы совершаете проверку Интеллекта, вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +1).

Вы также получаете владение одним из этих навыков на ваш выбор: Аркана, История, Анализ, Природа или Религия.

Уровень 3: Заклинания предка

Когда вы достигаете уровня жреца, указанного в таблице «Заклинания предка», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания предка

Уровень	Заклинания
3	Наставление, Сопротивление, Приказ, Поиск объекта, Защита от зла и добра, Божественное оружие
5	Магический круг, Духовные стражи
7	Предсказание, Поиск существа
9	Знание легенд, Величественное присутствие Йоланды

Уровень 3: Лик предка

Выберите форму, которую принимает ваш предок; она может напоминать его при жизни или быть символическим существом. Пока действует ваше умение Врождённое чародейство, эта форма окутывает вас призрачной дымкой, и вы получаете преимущество на любую проверку характериситки, совершаемую в рамках действия влияние.

Уровень 6: Превосходное прерывание магии

Мастерство магии вашего предка помогает вам разрушать чары. Заклинания Контрзаклинание и Рассеивание магии у вас всегда подготовлены.

Пока действует ваше Врождённое чародейство, вы можете накладывать каждое из этих заклинаний без траты ячейки заклинаний. Если вы накладываете Контрзаклинание таким образом, то цель делает спасбросок Телосложения с помехой. Если вы накладываете Рассеивание магии таким образом, то вы совершаете проверку характериситки с преимуществом, чтобы прекратить действие текущих заклинаний. После того как вы наложите любое из этих заклинаний без ячейки заклинаний, вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова наложить это заклинание таким образом.

Уровень 14: Величие предка

Лик вашего предка внушает благоговение или ужас. Пока действует ваше умение Врождённое чародейство, вас окружает магическая эманация с радиусом 5 футов. Каждый раз, когда существо, которое вы видите, входит в эту эманацию или заканчивает там свой ход, вы можете заставить его совершить спасбросок Харизмы. При провале цель получает состояние лежащий ничком или испуганный (на ваш выбор) до конца вашего следующего хода. Существо совершает этот спасбросок не более 1 раза за ход.

Уровень 14: Непоколебимый заклинатель

Ваша глубокая связь с предком придаёт вам устойчивость. Получение урона не может прервать вашу Концентрацию на заклинаниях чародея.

Уровень 18: Покров предка

Защита вашего предка отклоняет вредную магию от вас. Пока действует ваше умение Врождённое чародейство, вы получаете преимущество на спасброски против заклинаний. Один раз за применение Врождённого чародейства, когда вы проваливаете спасбросок против заклинания, вы можете вместо этого выбрать успех.

Покровитель ведьмовской клинок (колдун)

Заключите пакт с проклятым клинком

Вы заключили договор с разумным магическим оружием и проклятыми силами, заключёнными в его клинке. Такое оружие может быть мечом, висящим в ваших ножнах, или же прославленным магическим артефактом, хранящимся в ином месте, но проецирующим свою волю. Например, Чёрный клинок или Меч Каса. Тем, кто готов следовать прихотям этого оружия, эти загадочные покровители даруют силу насылать зловредные проклятия, наносить сокрушительные удары и усиливать своего носителя.

Примечание дизайна: обновление покровителя ведьмовской клинок

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Unearthed Arcana Жуткие подклассы:

- **Заклинания ведьмовского клинка** пересмотрены.
- **Проклятье клинка** вновь стало самостоятельным умением, при этом оно может «циклироваться» через заклинания, которые накладывают проклятье на существо, такие как Проклятие и Сглаз; Голодное проклятье перенесено на 3 уровень с 7, а Проклятый щит — новое умение;
- **Несгибаемая воля** — новое умение, дающее эффекты при поддержании концентрации на заклинаниях;
- **Зловещая жестокость** — новое умение, предоставляющая дополнительные эффекты; Сдерживающее проклятье (ранее эффект Сдерживающая метка) перенесено сюда;
- **Проклятый доспех** больше не имеет ограничений по использованию и масштабируется с вашим уровнем колдуна;
- **Искусное проклятье** (ранее Искусный сглаз) теперь увеличивает силу и гибкость обновлённого умения Проклятье клинка.

Уровень 3: Заклинания ведьмовского клинка

Когда вы достигаете уровня колдуна, указанного в таблице «Заклинания ведьмовского клинка», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания ведьмовского клинка

Уровень	Заклинания
3	Арканная регенерация, Щит, Гневная кара
5	Проклятие, Вызов шквала снарядов
7	Свобода перемещения, Оглушающая кара
9	Оживление вещей, Удар стального ветра

Уровень 3: Проклятье клинка

Ваш покровитель наделяет вас силой проклятья, способной ослаблять врагов. Бонусным действием выберите одно видимое существо в пределах 30 футов от себя. Цель проклята на 1 минуту; пока действует проклятье, вы получаете описанные ниже эффекты. Проклятье снимается раньше, если вы снова примените это умение, добровольно прекратите его (действие не требуется) или погибнете.

Вы можете использовать эту умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1), и восстанавливаете все израсходованные применения после окончания продолжительного отдыха. Когда вы ячейкой заклинания накладываете заклинание, которое проклинает цель, вы можете применить Проклятье клинка как часть наложения этого заклинания вместо траты бонусного действия. В этом случае целью Проклятья клинка становится цель заклинания, а длительность Проклятья клинка равна либо 1 минуте, либо длительности заклинания — выбирается большее значение.

Голодное проклятье. Когда хиты цели, поражённой вашим Проклятьем клинка, опускают до 0, вы восстанавливаете 1к8 + ваш модификатор Харизмы хитов.

Проклятый щит. Пока вы не носите доспехи и не держите щит, вы получаете бонус +2 к КД, находясь в пределах 10 футов от цели, поражённой вашим Проклятьем клинка.

Уровень 3: Несгибаемая воля

Когда вы преуспеваете в спасброске для поддержания концентрации, каждое существо по вашему выбору в эманации с радиусом 10 футов, исходящей от вас, получает 2к6 урона некротической энергией. После использования этого эффекта вы не можете сделать это снова до начала вашего следующего хода.

Кроме того, когда вы проваливаете спасбросок для поддержания концентрации, вы можете вместо этого считать его успешным и получить 1к10 + ваш уровень колдуна временных хитов. Применив этот эффект, вы не можете применить его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Уровень 6: Зловещая жестокость

Мощь вашего покровителя подпитывает вашу кровожадность, даруя следующие эффекты:

Терзающее проклятие. После того как вы накладываете заклинание 1 уровня или выше со временем накладывания «1 действие», вы можете совершить 1 атаку оружием бонусным действием.

Сдерживающее проклятие. Когда вы попадаете по цели, находящейся под действием вашего Проклятья клинка, цель совершает 1 свой следующий спасбросок с помехой до конца своего следующего хода.

Неотвратимое проклятие. Если цель вашего Проклятья клинка заканчивает свой ход далее, чем в пределах 30 футах, то вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашу скорость, прямо к этой цели.

Уровень 10: Проклятый доспех

Когда вы получаете урон от цели, находящейся под действием вашего Проклятья клинка, вы можете реакцией уменьшить этот урон на величину, равную вашему уровню колдуна.

Уровень 14: Искусное проклятье

Сила вашего Проклятья клинка возрастает, предоставляя следующие эффекты:

Проклятый крит. Любой бросок атаки по цели, находящейся под действием вашего Проклятья клинка, считается критическим попаданием при результате 19 или 20 на к20.

Взрывное проклятие. Когда вы наносите урон цели под действием вашего Проклятья клинка, вы можете заставить проклятие взорваться зловещей энергией. Цель и каждое выбранное вами существо в эманации с радиусом 30 футов, исходящей от цели, получают 3к6 урона некротической энергией, психической энергией или излучением (на ваш выбор), а их скорость уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода. После применения этого эффекта вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых, если только не потратите ячейку Магии договора (действие не требуется), чтобы восстановить его применение.

Восстановление проклятия. Вы восстанавливаете 1 израсходованное применение Проклятья клинка, когда завершаете короткий отдых или используете своё умение Магическая хитрость.

Призыватель (волшебник)

Шагайте через пространство и вызывайте существ из пустоты

Вы считаете расстояние и материю лишь гибкими рекомендациями, а не незыблемыми законами. Призыватели черпают силу магии, позволяющей мгновенно перемещать существ сквозь пространство и вызывать их, чтобы они сражались за вас.

Примечание дизайна: обновление призывателя

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Книге игрока 2014:

- Умение **Безопасное перемещение** теперь доступно 3 уровне, а не на 6.
- **Мастер вызова** теперь бесплатно позволяет вам добавлять заклинания вызова в вашу книгу заклинаний;
- **Надёжный призыв** теперь доступен на 6 уровне, а не на 14, и количество временных хитов, которое они предоставляют, зависит от вашего уровня волшебника.

Уровень 3: Мастер вызова

Выберите 2 заклинания волшебника из школы вызова, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы вызова. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Безопасное перемещение

Действием магия вы можете телепортироваться до 30 футов в незанятое пространство, которое видите.

Альтернативно вы можете выбрать пространство в пределах дистанции, занятое существом с ращмером средний или меньше. Если существо согласно, то вы оба телепортируетесь, меняясь местами.

Применив это умение, вы не можете применять её снова, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить её применение, потратив ячейку заклинания 2 уровня или выше (действие не требуется).

Уровень 6: Дальнее перемещение

Дистанция вашего Безопасного перемещения увеличивается до 60 футов. Кроме того, вы восстанавливаете израсходованное применение этого умения, когда завершаете короткий или продолжительный отдых.

Уровень 6: Надёжный призыв

Когда вы накладываете заклинание школы вызова, чтобы призвать или создать существо, ячейкой заклинания, это существо при появлении получает временные хиты, равные вашему уровню волшебника × 2.

Уровень 10: Фокусированный вызов

Получение урона не может прервать вашу концентрацию на заклинаниях школы вызова.

Уровень 14: Быстрое перемещение

Вы можете применять Безопасное перемещение бонусным действием.

Вы также можете применить её реакцией, когда видимое вами существо совершает по вам бросок атаки, но только чтобы поменяться местами с согласным существом. Существо, которое меняется с вами местами, становится целью атаки.

Очарователь (волшебник)

Пленяйте и обольщайте других

Ваша магия туманит или пленит умы. Одни очарователи используют свои умения, чтобы поощрять мир и смягчать жестокость, а другие — ради эгоистичных целей. Большинство занимает промежуточное положение.

Примечание дизайна: обновление очарователя

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Книге игрока 2014:

- **Мастер очарования** теперь даёт вам бесплатные заклинания школы очарования для книги заклинаний.
- **Очаровательный собеседник и Раздражительное движение** — новые умения, заменяющие Гипнотический взгляд и предоставляющие волшебнику новые возможности как в бою, так и вне его.
- **Отражающее очарование** заменяет прежнее Инстинктивное очарование: вместо того чтобы принуждать противника выбрать новую цель, это умение надёжно снижает получаемый вами урон и может навредить нападающему.
- **Укрепление веры** — новое умение, помогающая вам и союзникам во множестве ситуаций.

Уровень 3: Мастер очарования

Выберите 2 заклинания волшебника из школы очарования, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы очарования. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Очаровательный собеседник

Каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Вы также получаете владение 1 из следующих навыков на ваш выбор: Обман, Запугивание или Убеждение.

Уровень 3: Раздражительное движение

Сразу после того как вы накладываете заклинание школы очарования, используя действие и ячейку заклинаний, вы можете бонусным действием одновременно совершить действия отход и рывок.

Вы можете использовать это бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все израсходованные применения, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Уровень 6: Отражающее очарование

Когда существо в пределах 30 футов от вас, которое вы видите, попадает по вам броском атаки, вы можете реакцией уменьшить получаемый урон на половину (округляя вниз) и заставить атакующего совершить спасбросок Мудрости против вашей сложности спасброска. При провале спасброска атакующий получает урон психической энергией, равный половине вашего уровня волшебника + ваш модификатор Интеллекта.

После применения этой реакции вы не можете совершить это снова, пока не закончите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить её применение, потратив ячейку заклинаний 2 уровня или выше (действие не требуется).

Уровень 10: Усиленное очарование

Когда вы накладываете заклинание школы очарования, такое как Очарование личности, которое может быть наложено с использованием ячейки более высокого уровня для выбора дополнительного существа, то считайте, что итоговый уровень заклинания повышается на 1.

Уровень 14: Укрепление веры

Ваши очарования укрепляют тела и разумы союзников. Заклинание Слово силы: Укрепление считается для вас всегда подготовленным. Благодаря этому умению вы можете накладывать это заклинание без траты ячейк, и каждая цель заклинания получает преимущество на спасброски, чтобы избежать или окончить состояния очарованный и испуганный, пока у неё есть временные хиты от этого заклинания.

После того как вы накладываете это заклинание таким образом, вы не можете сделать это снова, пока не закончите продолжительный отдых.

Некромант (волшебник)

Властвуйте силами смерти и нежити

Вы исследуете космические силы жизни, смерти и нежити. Будучи некромантом, вы учитесь управлять энергией, которая оживляет всех существ. По мере роста вашего мастерства вы обучаетесь с помощью магии высасывать жизнь из существа, превращая его жизненную энергию в волшебную силу. Многие считают некромантов злобными или жуткими, хотя не все некроманты — злые. Тем не менее, манипулирование жизнью и смертью считается табу во многих обществах.

Примечание дизайна: обновление некроманта

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Книге игрока 2014:

- **Мастер некромантии** теперь бесплатно позволяет вам добавлять заклинания вызова в вашу книгу заклинаний;
- **Книга заклинаний некромантии** — новое умение, включающая переработанную версию прежнего умения Мрачная жатва;
- **Сила могилы, Тайны нежити и Повелитель смерти** — новые умения;
- **Неживые рабы** переработаны и теперь применяют заклинание Призыв духа нежити.

Уровень 3: Мастер некромантии

Выберите 2 заклинания волшебника из школы некромантии, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы некромантии. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Книга заклинаний некромантии

Тайны некромантии, заключённые в вашей книге заклинаний, даруют вам дополнительные силы. Вы получаете следующие эффекты:

Сопротивление некротики. Вы получаете сопротивление к урону некротической энергией.

Мрачная жатва. Когда вы накладываете заклинание школы некромантии, используя ячейку заклинания, выберите себя или существо, которое вы видите в пределах 30 футов. Выбранное существо получает количество временных хитов, равное уровню использованной ячейки заклинания + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1).

Уровень 6: Сила могилы

Вы раскрыли новые тайны некромантии и вписали их в свою книгу заклинаний. Пока вы держите книгу заклинаний, вы получаете следующие эффекты:

Стойкость могилы. Когда вы применяете Магическое восстановление, ваша степень истощения, если она есть, уменьшается на 1.

Подавляющий некроз. Урон от ваших заклинаний волшебника и умений волшебника игнорирует сопротивление к урону некротической энергией.

Уровень 6: Неживые рабы

У вас всегда подготовлено заклинание Призыв духа нежити и можете один раз наложить его без траты ячейку заклинания.

Когда вы накладываете Призыв духа нежити без ячейки заклинания, вы можете восстановить хиты, равные половине максимальных хитов призванного существа, но при этом его хиты уменьшаются наполовину.

После того как вы сотворили это заклинание таким образом, вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова сотворить его без траты ячейки заклинания.

Уровень 10: Тайны нежити

Вы узнали больше тайн о тонкостях жизни и смерти. По окончании продолжительного отдыха вы можете потратить ячейку заклинания 4 или более высокого уровня, чтобы защитить себя от смерти. До конца следующего продолжительного отдыха, если ваши хиты опускаются до 0, то вместо этого ваше количество хитов становится равным уровню потраченной ячейки × 10.

Кроме того, сразу после того как вы получаете урон и становитесь окровавленным, но не погибаете окончательно, вы можете реакцией телепортироваться в свободное пространство на расстоянии до 60 футов от вас; каждое существо в пределах 10 футов от точки, из которой вы исчезли, получает 2к10 урона некротической энергией.

Уровень 14: Повелитель смерти

Запутанные ритуалы в вашей книге заклинаний даруют вам власть над силами смерти. Пока вы держите книгу заклинаний, вы получаете следующие эффекты:

Поддержка нежити. Бонусным действием выберите любое количество нежити, которую вы создали или призвали заклинанием школы некромантии и которая находится в пределах 60 футов от вас. Каждое из выбранных существ получает временные хиты, равные вашему уровню волшебника. Существо не может получить временные хиты этим способом повторно в течение следующих 24 часов.

Жатва силы. Когда вы используете Мрачную жатву, существо, получившее временные хиты, также получает один из следующих эффектов на ваш выбор, действующее до конца его следующего хода:

- Существо имеет преимущество на броски атаки;
- Существо имеет преимущество на следующий спасбросок, который оно совершит.

Преобразователь (волшебник)

Трансформируйте энергию и материю

Вы изучаете заклинания, изменяющие энергию и материю. Для вас мир — не неизменный объект, а крайне пластичная субстанция. Ваша магия даёт вам инструменты, чтобы стать кузнецом реальности.

Одни преобразователи — изобретатели-шутники, другие же с мрачной серьёзностью стремятся к божественной силе творить и разрушать миры.

Примечание дизайна: обновление преобразователя

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в Книге игрока 2014:

- **Мастер преобразования** теперь бесплатно позволяет вам добавлять заклинания вызова в вашу книгу заклинаний;
- **Камень преобразования** теперь доступен на 3 уровне, а не на 6; вы создаёте камень после продолжительного отдыха;
- **Чудесное зачарование и Разделение преобразования** — новые умения;
- **Могущественный камень** — новое умение, дающая больше вариантов использования **Камня преобразования**;
- **Гений преобразования** переработан; его вариант «панацея» теперь восстанавливает хиты и может снять проклятье.

Уровень 3: Мастер преобразования

Выберите 2 заклинания волшебника из школы преобразования, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы преобразования. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Камень преобразования

По завершении продолжительного отдыха вы можете создать камень преобразования, который существует, пока вы вновь не используете это умение. Существо, держащее камень, получает 1 из следующих эффектов (вы выбираете его при создании камня). Вы можете изменить выбранный эффект, когда накладываете заклинание школы преобразования, расходуя ячейку.

Тёмное зрение. Носитель получает тёмное зрение в пределах 60 футов или увеличивает имеющееся тёмное зрение на 60 футов.

Скорость. Скорость носителя увеличивается на 10 футов.

Прочность. Носитель получает владение спасброском Телосложения.

Сопротивляемость. Носитель получает сопротивление к урону кислотой, холодом, огнём, излучением, ядом или звуком (вы выбираете каждый раз, когда выбираете этот эффект).

Уровень 3: Чудесное зачарование

У вас всегда подготовлено заклинание Улучшение характеристики и вы можете наложить его один раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете это умение после завершения продолжительного отдыха.

Цели вашего заклинание Улучшение характеристики также получают преимущество на спасброски выбранной характеристику.

Уровень 6: Разделение преобразования

Когда вы накладываете заклинание школы преобразования (например, Полёт), которое при трате ячейки более высокого уровня позволяет выбрать дополнительное существо, увеличьте его итоговый уровень на 1.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все потраченные применения после завершения продолжительного отдыха.

Уровень 10: Могущественный камень

Ваш Камень преобразования становится более универсальным. При его создании вы выбираете до 2 вариантов из списка. Каждый вариант, кроме Сопротивляемости, можно выбрать лишь 1 раз; если вы выбираете Сопротивляемость дважды, то необходимо указать разные типы урона. При наложении заклинания школы преобразования, расходуя ячейку, вы можете изменить 1 или 2 преимущества.

Уровень 14: Гений преобразования

Действием магия вы можете высвободить запас магии преобразования, хранящийся в вашем камне, выбрав один из следующих эффектов. После этого камень обращается в пыль.

Панацея. Носитель восстанавливает количество хитов, равное вашему уровню волшебника × 2, и снимает проклятье, включая настройку на проклятый предмет.

Возвращение к жизни. Вы накладываете Воскрешение без траты ячейки, используя камень вместо требуемых материальных компонентов.

Возврат молодости. Внешний вид носителя навсегда молодеет на 3к10 лет, но не моложе зрелой юности.